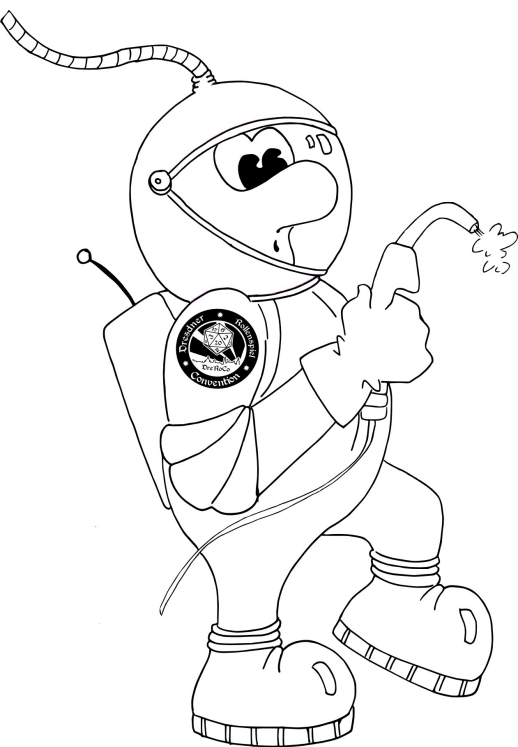


# Dre RoCo

## Herbstgold II

### Dresdner Rollenspiel Convention



#### Inhalt

Editorial.....	1
Programmübersicht.....	2
Freitag Abend (18:00 – 23:00).....	4
Freitag Nacht (00:00 – 10:00).....	6
Samstag Mittag (11:00 – 16:00).....	8
Tombola (Samstag 17:00).....	10
Samstag Abend (18:00 – 23:00).....	11
Samstag Nacht (00:00 – 10:00).....	13
Sonntag Mittag (11:00 – 16:00).....	14
Systemvorstellung.....	16
Spielstile.....	20
Settings.....	21
Hausordnung .....	22
Preise .....	24
Raumplan.....	Rückseite





## Editorial

### Werte Reisende!

Hier eine Durchsage. Wir haben Sternzeit 11112011. Das Raumschiff **DreRoCo** ist auf dem fremden Planeten **Herbstgold II** gelandet. Hier hat die Crew beschlossen, unser Winterlager bis Sternzeit 13112011 aufzuschlagen.

Alle Reisende sind herzlich dazu eingeladen, Herbstgold II ausgiebig zu erforschen. Wir erwarten, dass sie auf viele unbekannte Wesen und unentdeckte Welten stoßen werden. Eine zuverlässige Ausrüstung ist daher dringend erforderlich. Alle uns bekannten Informationen zu diesem Planeten haben wir daher für Sie im vorliegenden Compendium gesammelt.

Für eine effiziente Erkundung wurden 31 Expeditionstrupps mit den Codenamen „Spielrunde“ und „Workshop“ gebildet. Die Anführer der Teams nennen sich Spielleiter oder Workshopleiter und werden Sie mit weiteren Informationen und der nötigen Ausrüstung versorgen. Spontane Safaris in Eigenverantwortung können an der Luftschleuse im Eingangsbereich angemeldet werden.

Die Einschreibung zu den einzelnen Expeditionen erfolgt beim Leiter vor Ort. An zentraler Stelle werden die Missionsziele, mögliche Teilnehmerzahlen und Treffpunkte verlesen. Für alle Unternehmungen gibt es eine gemeinsame Start- und Endzeit – von der Crew auch „Block“ genannt. Insgesamt gibt es 6 Blöcke á 5 Stunden.

Um Sie nicht geschwächt ins Abenteuer zu schicken, hat unsere Kombüse wieder Tag und Nacht für Sie geöffnet. Neben den gewohnten und beliebten Sattmachern, bieten wir dieses Jahr Köstlichkeiten unserer Heimatgalaxis an. In der Skylounge finden sie Automaten für Tee und Kaffee. Deren kostenfreie Benutzung ist wieder mit der original **DreRoCo-Tasse** möglich.

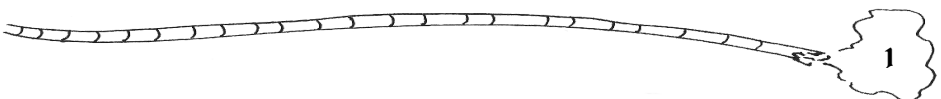
Wie jedes Jahr werden erbeutete Trophäen bei einer „Tombola“ versteigert. Wir danken dem Mytholon Store Leipzig, dem Capito Dresden, spieldoch.de, dem MANTIKORE-Verlag, dem Prometheus Games Verlag, der Krimsus Krimskrams-Kiste, der ReckenEcke, dem Ulisses-Verlag und dem Verlag für Fantasy und Science-Fiction Spiele (VFSF), welche die Schatztruhe reichlich gefüllt haben. Für die Unterstützung beim Ansteuern von Herbstgold II bedanken wir uns beim Gugelgilde e.V., dem Club Traumtänzer und dem AWO-Jugendclub checkout.

Bei Problemen jedweder Art können sie sich vertrauensvoll an das Personal wenden. Sie erkennen die Crew an ihren Uniformen, bestehend aus gelben T-Shirt mit schwarzem DreRoCo Logo.

Allen Expeditionsteams Viel Erfolg!

**Für Ihre Aufmerksamkeit dankt**

**Die Crew der DreRoCo 2011**



## Programmübersicht

<b>Fr 17:00</b>	offizieller Beginn
<b>Fr 18:00 - Fr 23:00</b>	Freitag Abend
<b>Sa 00:00 - Sa 10:00</b>	Freitag Nacht
<b>Sa 11:00 - Sa 16:00</b>	Samstag Mittag
<b>Sa 17:00</b>	<b>Tombola</b>
<b>Sa 18:00 - Sa 23:00</b>	Samstag Abend
<b>So 00:00 - So 10:00</b>	Samstag Nacht
<b>So 11:00 - So 16:00</b>	Sonntag Mittag
<b>So 16:00</b>	offizielles Ende

Zwischen den Blöcken könnt ihr in unserer "Lounge" schwatzen, etwas Essen und/oder Trinken oder im Angebot des Mytholon stöbern.

Am Samstag Vormittag wird es einen **Workshop-Block** geben.

Neben der **Tombola** am Samstag Abend wollen wir auch eine Verlosung von Preisen speziell für die **Spielleiter** durchführen. Dies soll eine kleine Anerkennung für alle sein, die sich die Mühe gemacht haben, Runden vorzubereiten. Denn unsere freiwilligen Spielleiter tragen in einem besonderem Maße dazu bei, diese Con zu gestalten.

Vor dem Beginn jedes Blocks gibt es an der **Pinnwand™** eine Vorstellung aller stattfindenden Runden. Dabei werden die Spieltische bekanntgegeben. Die Einschreibelisten für die Runden liegen mit Beginn des Blocks am **Spieltisch** aus. Um gleiche Bedingungen für alle zu schaffen, sind die Spielleiter angewiesen, keine Plätze vorher zu reservieren.

### Freitag Abend (18-23 Uhr)

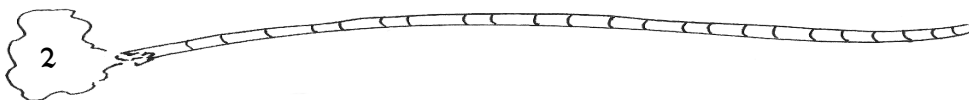
<b>7te See</b>	Der Weg nach Numa
<b>Kleine Helden</b>	Haben wir uns verlaufen?

<b>Fiasco</b>	Ein einfacher Plan ...
<b>D20 3G</b>	Der Eid Dregors

### Freitag Nacht (00-10 Uhr)

<b>Ninja Burger</b>	Tobumasa!!!!
<b>Call of Cthulhu</b>	Ein unmöglicher Auftrag

<b>BattleLore</b>	Entscheidungsschlacht nach Mitternacht
<b>Elyrion</b>	Golddampf



### Samstag Mittag (11-16 Uhr)

<b>Feng Shui</b>	Die Feuertaufe
<b>D&amp;D 3.5E</b>	Die Sonnenlose Zitadelle
<b>Morthheim</b>	Morthheim, Tabletop
<b>Wildes Aventurien</b>	Der verschwundene Spieler

<b>DSA</b>	Kult der Goldenen Masken
<b>FRAG</b>	Supportrunde
<b>Workshop</b>	Sandboxing
<b>Workshop</b>	Eindrucksvolle Beschreibungen

### Samstag Abend (18-23 Uhr)

<b>Shadowrun XS</b>	Midnight Meat Train
<b>Kader 13</b>	Mord auf Schloss Wasserstein
<b>Savage Worlds</b>	Durchs wilde Hybrispania (Degeneration)
<b>DSA Dunkle Zeiten</b>	Auf Bosparans Düsternen Pfaden (Teil 1)

<b>D&amp;D 3.5E</b>	Kriegsvorbereitungen in Gainfort
<b>Dark Heresy / Schattenjäger</b>	Der Ketzer
<b>Magic- Zeitalter der Gilden</b>	Alte Rätsel - Neue Lösungen

### Samstag Nacht (00-10 Uhr)

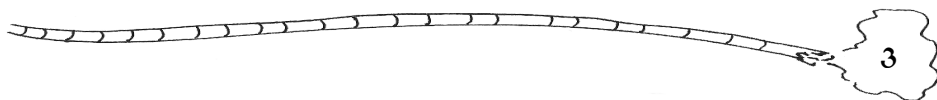
<b>STURM</b>	Wer Wind sät ...
<b>Dawn of Worlds</b>	Dawn of Worlds
<b>Shadowrun</b>	Welcome to Glow City!

<b>DSA Dunkle Zeiten</b>	<i>Fortsetzung der Runde aus dem vorhergehenden Block: Auf Bosparans Düsternen Pfaden (Teil 2)</i>
--------------------------	--

### Sonntag Mittag (11-16 Uhr)

<b>Plüsch, Power &amp; Plunder</b>	Holla!
<b>DSA</b>	Ewige Jugend

<b>DSA 1</b>	Silvanas Befreiung
<b>Barbaren!</b>	Helden der Arena
<b>STURM</b>	Todts Rache



## Freitag Abend (18:00 - 23:00)

### 7te See

#### Der Weg nach Numa

Spielleiter: rettel  
Spielerzahl: 5  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Genre: Fantasy  
Spieltyp: erzählerisch, konstrukt.,  
cinematisch, charakterz.

Gerade noch so gelingt es Euch, dem aufgebrachten Mob in einer kleinen Hafenstadt Castilliens zu entkommen. Ihr rettet Euch auf ein Schiff, wo Ihr Harod McRuff, einen gelehrten Reisenden aus Avalon kennenlernt. Nochmal Glück gehabt?

Das System 7te See lebt davon, dass der Meister die Szenen einer Geschichte vorgibt, die Mitspieler diese dann aber aktiv selber ausgestalten. Dabei wird besonderen Wert auf die ausführliche Beschreibung der Szenen und Aktionen durch die Spieler gelegt. Die Welt Theah ist dem Europa zum Ende des Mittelalters nachempfunden.

Die Regeln werden zu Beginn erklärt. Figuren werden gestellt, können aber auch mitgebracht werden.

### d20 3G

#### Der Eid Dregors

Spielleiter: stuvar  
Spielerzahl: 5  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy  
Spieltyp: charakterzentriert,  
erzählerisch, rätselhaft

Heute ist Euer großer Tag. Nach einer harten Lehrzeit sollt Ihr nun beweisen, dass Ihr es wert seid, als Gesell auf Wandschaft zu ziehen! Doch gerade als die letzte Prüfung ansteht, setzen sich Mächte in Bewegung, die Euch zur letzten Hoffnung für das Wohlergehen Eures Dorfes machen.

Das Fantasyabenteuer spielt auf Loom, einer Welt deren Geschicke von den Gilden bestimmt werden und deren innerstes Gewebe von den Zerwürfnissen zwischen den Gilden zum Äußersten gespannt ist.

Als Besonderheit werden in diesem System Zauber als Folge von 4 Tönen dargestellt. Es werden die notwendigen Hilfsmittel gestellt um die Töne zu erzeugen.



# spielfoch.de

spielfoch.de - Tim Hallbauer - Jugendstrasse 17 - 22527 Hamburg - Deutschland

## Fiasco

### Ein einfacher Plan...

Spielleiter:	Christian Beier
Spielerzahl:	4
Einführung:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Setting:	Jetztzeit/Modern
Spieltyp:	charakterzentriert, lustig, erzählerisch, konstruktivistisch

Jeder kennt solche Tage: man weiß genau was man will, man weiß wie man es bekommt und man weiß auch, wie man alle Hindernisse auf diesem Weg überwindet.

Das Problem: die Anderen haben auch ihre Pläne. Und kein Plan überlebt den Kontakt mit den Plänen der Anderen. Du könntest einfach wie geplant weitermachen... aber die Situation bietet gerade eine derart günstige Gelegenheit, zu noch mehr zu gelangen... also änderst Du den Plan. Was kann schon schiefgehen?

Ein spielleiterloses Erzählspiel über Leute mit großen Ambitionen und niedriger Selbstbeherrschung.

## Kleine Felden

### Haben wir uns verlaufen?

Spielleiter:	das Berstl
Spielerzahl:	4
Einführung:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Setting:	Fantasy
Spieltyp:	actionreich, taktisch, erzählerisch

In allen Reiseführern über das Nebeltal wird ausdrücklich davon abgeraten, Schwadungen zu besuchen. Der Ort sei "das unschöne Ende am Arsch der Welt" oder "der Nabel der Langeweile", so heißt es in der Lektüre. Und so lief bisher alles ganz ruhig in dem kleinen Dörfchen, bis eines Tages diese vier Gestalten auftauchten...

### Eine tolle Runde erlebt?

Dann sagt Eurem Spielleiter, was Euch gefallen hat. Jeder, der auf der DreRoCo leitet tut dies, obwohl er selbst gern spielen würde. Sagt auch, was man besser machen könnte. Für konstruktive Kritik ist jeder offen. Und wer meint, er kann das alles viel besser, ist herzlich eingeladen, auf der nächsten DreRoCo sein Können zu zeigen.



Krimsus Krimskrams-Kiste  
c/o Mark "Krimsu" Sienholz  
Barerstr. 65  
80799 München  
[www.krimsu.de](http://www.krimsu.de)

## Freitag Nacht (00:00 - 10:00)

### Ninja Burger

#### Tobumasu!!!!

Spielleiter: stuar  
Spielerzahl: 5  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Jetztzeit/Modern, Pulp  
Spieltyp: actionreich, cinematisch, lustig

Du bist ein Ninja. Und es ist Weihnachten - mal wieder. Du bist nicht bei deiner Familie - mal wieder. Und du wartest - mal wieder. Und außerdem lieferst du Fast Food aus. Innerhalb von 30 Minuten - egal wohin, oder Du musst Seppuku begehen.

### Elyrion

#### Golddampf

Spielleiter: pat  
Spielerzahl: 6  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Endzeit, Fantasy, Steampunk  
Spieltyp: atmosphärisch

Etwas Unheimliches geht vor sich und die Helden müssen den Golddampf wieder zurück an die Küste bringen.

### Call of Cthulhu

#### Ein unmöglicher Auftrag

Spielleiter: Atom-Erik  
Spielerzahl: 5  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Horror  
Spieltyp: actionreich, atmosphärisch, erzählerisch

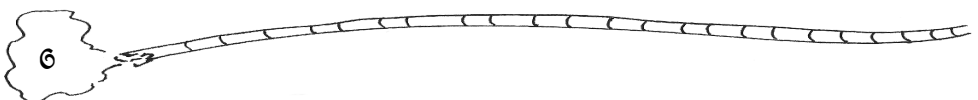
Die IMF-Stiftung wird von der Regierung finanziert und übernimmt die Aufträge, die für andere Behörden zu heikel sind. Ein Krimineller soll dingfest gemacht werden, versteckt sich aber im Ausland? Für das Bureau of Investigation ist das ein unmöglicher Auftrag, für Euch kein Problem!

Darüber hinaus ist die IMF ein equal-opportunity employer. Jeder Bürger hat unabhängig von Rasse, Geschlecht und religiöser Zugehörigkeit die gleichen Karrierechancen. Einen Haken hat die Sache allerdings: sollte einer von Euch Geheimagenten bei einer Mission die Nerven oder gar das Leben verlieren, wird der Minister jegliche Kenntnis der Operation... naja, ihr wisst schon ...

Gespielt wird in Neuengland in den 1920ern.



Mytholon Store Leipzig - Emilienstraße 4 - 04107 Leipzig





## BattleLore

### Entscheidungsschlacht nach Mitternacht

Spielleiter: Lars Hitzing  
Spielerzahl: 2  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy, Historisch  
Spieltyp: taktisch

Jedes Jahr zur DreRoCo im Nachtblock -  
entspanntes Figureschieben für Schlaf-  
lose.

Bei BattleLore stehen sich 2 Gegner (oder  
2 Mannschaften) auf dem Schlachtfeld  
gegenüber. Mit Kommandokarten werden  
die Truppen über das aus Hexfeldern be-

stehende Spielfeld bewegt und durch  
Würfeln die Scharmützel entschieden. Die  
Szenarien reichen von der berühmten  
(end)mittelalterlichen Schlacht bei  
Agincourt bis zu komplexen Fantasy-  
Settings bei denen Macht (Zauberei),  
Kriegsräte, Kobolde, Zwerge und  
Kreaturen, wie Riesenspinnen oder  
Erdelementare ins Spiel kommen.

Eine BattleLore-Runde geht je nach  
Szenario zwischen 1 bis 3 Stunden. Nach  
Bedarf und Müdigkeit können mehrere  
Runden und verschiedene Szenarien  
gespielt werden.

BattleLore ist sehr kurzweilig, verlangt  
taktisches Geschick und hat einen sehr  
hohen Glücksfaktor. Alles in allem also  
bestens geeignet für eine Schlacht nach  
Mitternacht!



Assert Publishing GmbH  
Gewerkschaftsstr. 53  
46045 Oberhausen

[www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de)



MANTIKORE-VERLAG

MANTIKORE-VERLAG  
NICOLAI BONCZYK

Triftstr. 9

D-60528 Frankfurt

[www.mantikore-verlag.de](http://www.mantikore-verlag.de)

## Samstag Mittag (11:00 - 16:00)

### Feng Shui

#### Die Feuertaufe

Spielleiter: das Berstl  
Spielerzahl: 4  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Jetztzeit/Modern  
Spieltyp: actionreich, cinematisch

Was machen eine Reporterin, ein Rotzben-  
gel, ein Pro-Wrestler und ein alter Koch  
gemeinsam? Klar - Die Welt retten!

### Wildes Aventurien

#### Der verschwundene Spieler

Spielleiter: Fragment  
Spielerzahl: 5  
Einsteiger: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy  
Spieltyp: cinematisch, rätselhaft,  
taktisch

In Vinsalt findet die diesjährige aventuri-  
sche Immanmeisterschaft statt. Wenige  
Tage vor dem ersten Spiel von Skorpion  
Punin wendet sich der Trainer dieser  
Mannschaft an die lokalen Ermittler: Es  
gibt da ein kleines Problem ...

Gespielt wird nicht DSA4.1, sondern die  
Savage Worlds-Conversion "Wildes Aven-  
turien" - eine Alternative für alle, die ein  
regelleichtereres System als DSA4.1 bevor-  
zugen. Der Spielleiter ist eher Aventurien-  
Neuling und bittet daher um Nachsicht für  
eingeschränkte Settingkunde - der Kanon  
wird auch nicht allzu sklavisch berücksich-  
tigt.

### FRAG

#### Supportrunde für das Brettspiel FRAG

Spielleiter: Sebastian Grahl  
Spielerzahl: 6  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Cyberpunk  
Spieltyp: actionreich, taktisch,  
hack&slash

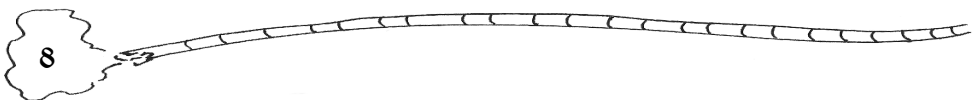
### D&D 3.5E

#### Die sonnenlose Zitadelle

Spielleiter: Wolfsruhm  
Spielerzahl: 6  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy  
Spieltyp: taktisch, actionreich,  
atmosphärisch

In der kleinen Stadt Eichenhein passieren  
einige merkwürdige Dinge. Jahr für Jahr  
kommt eine Gruppe Goblins, welche sich in  
einer verlassenen Festung in der Nähe  
eingenistet haben, vorbei und verkauft  
eine seltsame Frucht. Diese, so sagt man,  
hat manchmal die Macht, alle Krankheiten  
zu heilen, oder deren Konsument auf  
qualvollste Art und Weise zu Grunde zu  
richten. Eine Gruppe Abenteurer hat sich  
aufgemacht, um die Geheimnisse der  
Festung und der Frucht zu erspähen, doch  
ist niemals zurückgekehrt.

Nun ist es an Euch, die Rätsel zu lüften  
und über den Verbleib Eurer Vorgänger zu  
berichten. Und wenn Ihr schon dabei seid,  
klärt doch auch die seltsamen Vorkomm-  
nisse auf, die mit dem Verschwinden aller  
Setzlinge der Frucht zusammenhängen.



## DSA

### Der Kult der goldenen Masken

Spielleiter:	Duestergott
Spielerzahl:	5
Einführung:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Setting:	Fantasy
Spieltyp:	actionreich, taktisch, atmosphärisch

Das Spielgeschehen bildet die Fortsetzung vom Computerspiel Drakensang. Rätsel-hafte Gestalten terrorisieren einen kleinen Weiler im Kosch. Nur ein paar Abenteurer, die sich zufällig in dem kleinen Dorf aufhalten, können die Bedrohung noch abwenden.

Auch wer Drakensang nicht gespielt hat kann gern teilnehmen.

## Mortheim

### Mortheim

Spielleiter:	Luthor Harkon
Spielerzahl:	4
Einführung:	ja
Charaktere:	werden gestellt
Setting:	Fantasy, Militärisch
Spieltyp:	actionreich, hack&slash, taktisch

Kleines Tabletop für bis zu 15 Miniaturen pro Spieler. Ein Spiel dauert rund 2h.

## Workshop

### Sandboxing – Es gibt immer etwas zu tun ...

Maximale Teilnehmerzahl	99
Ungefähre Dauer	45 min
Workshopleiter	Christian Beier

Der Reiz einer offenen Spielwelt, in der die Geschenisse nicht durch die Grenzen ei-

nes vorgefertigten Plots oder Abenteuers vorgegeben werden, ist derzeit in aller Munde. Es ist eine Spielart die die grundlegenden Vorstellungen vom Tisch-Rollenspiel (absolute Freiheit) bedient, und doch stellen viele Spielleiter frustriert fest, dass der Verwaltungsaufwand einer dynamischen Spielwelt für sie nicht zu bewältigen ist.

Dieser Workshop stellt verschiedene Techniken vor, um die Verwaltung einer Sandbox-Spielwelt zu vereinfachen, beschreibt den Aufbau von Abenteureraufhängern und Methoden, wie man die Spielwelt mit den Charakteren wachsen lässt.

## Workshop

### Eindrucksvolle Beschreibungen

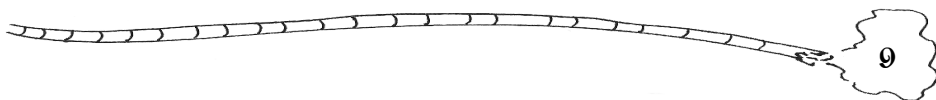
Maximale Teilnehmerzahl	99
Ungefähre Dauer	60 min
Workshopleiter	Captain

"Vor euch steht ein Ork."  
"Ich hau ihn mit meinem Schwert."  
"Na dann würfel mal Angriff..."

Dialoge wie diese werden so ziemlich jedem Rollenspieler bekannt sein. Aber spätestens die cinematischen Rollenspiele zeigen, daß man aus vergleichbaren Situationen deutlich mehr Atmosphäre rausholen kann, indem man mehr Beschreibungsmitel einbindet.

Dieser Workshop beleuchtet, was man so alles zur Beschreibung heranziehen kann, welche Gestaltungsmittel es gibt und wie man den Bogen dabei nicht überspannt. Alles was man braucht, um Beschreibungen zu machen, die einen in den Bann schlagen.

Er richtet sich an Spielleiter sowie an Spieler, denen der Dialog oben so einfach nicht ausreichend erscheint.



## Tombola und Dank (Samstag 17:00)

### SL-Dank

Um unseren Dank als Orga-Team und dem Dank aller Mitspieler Ausdruck zu geben, haben wir uns nach langen Beratungen dazu entschlossen, für die Spielleiter eine besondere Verlosung durchzuführen, da diese einen besonderen Einfluss auf das Programm dieser DreRoCo haben. Die Anzahl der bespaßten Mitspieler und eine frühe Anmeldung der Runde(n) erhöhen die Attraktivität der Veranstaltung und somit auch die Chance bei dieser Verlosung. Der Preis wird von der ReckenEcke Dresden gesponsort.

### Tombola

Schon fast zum Kult geworden, wird es auch dieses Jahr eine Tombola geben. Dafür konnten wir alte und neue Sponsoren gewinnen. Wir bedanken uns für die großzügigen Spenden bei: Capito Dresden, Krimsus Krimskrams-Kiste, Manticore-Verlag, Mytholon Leipzig, Prometheus-Verlag, ReckenEcke Dresden, Ulisses Spiele und Spieldoch.de.

Für jede Eintrittskarte wird beim Einlass ein Los in die Lostrommel geworfen. Bei

der Tombola werden die Preise angefangen vom kleinsten bis hin zum Hauptpreis ausgelost. Findet sich für eines der gezogenen Lose kein Anwesender, der die entsprechende Eintrittskarte vorweisen kann, so scheidet das Los aus und es wird sofort ein weiteres für diesen Preis gezogen.

### Die Orga der DreRoCo dankt:

- allen mutigen Spiel- und Workshopleitern, denn ohne ihr Engagement gäbe es diese Con nicht!
- allen regelmäßigen Besuchern, die uns in Hitze und Kälte treu geblieben sind
- den freiwilligen Helfern am Tresen, in der Küche und beim Auf- und Abbau
- Hanjo, der zwar von der Herbstgold zur Primavera-Orga wechselte, aber trotzdem noch eine große Hilfe ist.
- dem Team checkout, weil sie es aushalten, dass wir ihren Club jedes Jahr komplett umbauen und schon ab Donnerstag Abend belagern



Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH  
Industriestr. 11  
65529 Waldems / Steinfischbach

[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

## Samstag Abend (18:00 - 23:00)

### Kader 13

#### Mord auf Schloss Wasserstein

Spielleiter: das Berstl  
Spielerzahl: 3  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy  
Spieltyp: atmosphärisch, rätselhaft

Es wäre sicher ein netter Empfang, zum Ehrentag des Barons geworden, wäre da nicht dieser Mord dazwischengekommen.

Ein Abenteuer, wie aus einen Agatha Christie Roman. Eine Party, eine Leiche, alle sind verdächtig und keiner will's gewesen sein.

### Savage Worlds

#### Durchs wilde Hybrispania (Degenesis)

Spielleiter: Christian Beier  
Spielerzahl: 5  
Einführung: nein  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Endzeit  
Spieltyp: taktisch, atmosphärisch  
erzählerisch

Wir schreiben das Jahr 2585. Die Menschheit hat eine Reihe niederschmetternder Katastrophen überlebt und macht die ersten, zaghaften Schritte zurück in Richtung Zivilisation. Doch Krieg und Fehden lauern an jeder Ecke und nur durch eine Kombination von entschlossenem Handeln und kluger Voraussicht hat eure Sippe eine Zukunft...

Sandbox-Spiel in der Welt von Degenesis.

### DSA - Dunkle Zeiten

#### Auf Bosparans düsteren Pfaden

Spielleiter: Dureknight  
Spielerzahl: 4  
Einführung: nein  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy  
Spieltyp: atmosph., erzählerisch

Aventurien etwa 500 Jahre vor Bosparans Fall: Vor wenigen Jahren hat der Blutkaiser FranHoras in der Ersten Dämonenschlacht bei Gareth die Tore zu den Niederhöllen geöffnet und damit nicht nur die Stadt Gareth vernichtet, sondern auch das gesamte bosparanische Reich ins Chaos gestürzt. Während in den Randgebieten des Reiches Orks und Goblins auf dem Vormarsch sind, herrscht in den Kernlanden Dekadenz und Zügellosigkeit. Doch die Epoche, welche die Nachwelt als "Die Dunklen Zeiten" in Erinnerung behalten besitzt auch wackere Streiter, welche bereit sind das Heft des Handelns in die Hand zu nehmen - Eure Helden.

Dieses Abenteuer bespielt das Dunkle-Zeiten-Setting im historischen Aventurien. Die Regeln basieren im Wesentlichen auf DSA4, auch wenn durch das Setting ganz andere Charaktere möglich und üblich sind. Besonders viel Spaß haben vermutlich erfahrene DSA-Spieler, die "ihr" Aventurien auf diese Weise mal ganz anders erleben können.

**Hinweis:** Diese Spielrunde soll über 2 Blöcke gehen und den Samstagabend-Block (falls gewünscht) bis ca. 3 oder 4 Uhr mit nutzen.

## Shadowrun XS

### Midnight Meat Train

Spielleiter: Schuldig  
Spielerzahl: 6  
Einführung: ja  
Charaktere: sind selbst mitzubringen  
Setting: Cyberpunk, Fantasy  
Spieltyp: actionreich, erzählerisch,

"Ich möchte, dass sie mir diesen Mann bringen." Sagt der gut gekleidete Herr vor Dir mit ausdrucksloser Miene und weist auf ein Foto. " 5.000 für Jeden von ihnen der binnen 24 Stunden mit dem Target wieder hier ist."

Das übliche also, ein anonymer Auftraggeber, ein Dossier mit den nötigsten Infos und alles wirkt ziemlich easy... vielleicht ist es ja gerade das, was Dich beunruhigt. Es wirkt ein bisschen zu einfach und für 5.000 viel zu einfach.

Ein paar Stunden später ist das was wie leicht verdientes Geld wirkte, plötzlich zu Deiner persönlichen Hölle geworden.

... Das übliche also.

Dies ist eine Shadowrun Runde mit etwas vereinfachtem Regel- und Generierungssystem, eigene Charas können auch gespielt werden.

## Magic- Zeitalter der Gilden

### Alte Rätsel - Neue Lösungen

Spielleiter: Selaph  
Spielerzahl: 5  
Einführung: nein  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy  
Spieltyp: rätselhaft

Ihr werdet ausgeschiedt, um ein altes Artefakt aus einem alten Labyrinth zu bergen. Rätsel, Fallen und Monster erwarten euch, aber das wird euch nicht aufhalten- oder doch? Wir werden sehen...

## D&D 3.5E

### Kriegsvorbereitungen in Gainfort

Spielleiter: McGrudush  
Spielerzahl: 5  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy  
Spieltyp: actionreich, taktisch

Der Krieg ist im Land ausgebrochen und die geheimnisvolle Stadt Gainfort muss feststellen, dass sie einem Angriff nichts entgegensetzen kann. Unterstützung vom König ist nicht zu erwarten und die maroden Verteidigungsanlagen könnten kaum in einem schlechteren Zustand sein. Zudem werden die Arbeiten durch Intrigen unter den Stadtobersten und anhaltende Monsterangriffe im Hinterland behindert.

Ist nun die Bergung eines verborgenen Artefaktes, die Befreiung des alten Steinbruchs oder doch die Zerschlagung des großen Goblinlagers die richtige Strategie?

## Dark Heresy / Schattenjäger

### Der Ketzler

Spielleiter: Pappa Bear  
Spielerzahl: 5  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Science-Fiction, Horror, Mystery  
Spieltyp: rätselhaft, atmosphärisch

Im Namen der Inquisition des Imperators habt ihr den Sektor nach einem Artefakt abgesucht um festzustellen, dass sich dieses schon in den falschen Händen befindet. Die Spur führt euch auf einen Planeten auf dem nun ein Rennen um dieses Artefakt entbrennt. Kann diese Welt gerettet werden oder ist sie dem Untergang geweiht...

## Samstag Nacht (00:00 - 10:00)

### Dawn of Worlds

#### Dawn of Worlds

Spielleiter: Sebastian W.  
Spielerzahl: 6  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy  
Spieltyp: episch, erzählerisch, konstruktivistisch

Stille.

Eine Welt in Stille. Nur die Götter lauschen, sonst nichts. Sie warten und sammeln Kräfte für die bevorstehenden Taten. Denn es gilt eine ganze Welt zu erschaffen.

Ihr werdet in die Rollen von Göttern schlüpfen und eine Welt von der ersten geographischen Grundform bis hin zu Ihrer bevölkerten Blüte formen. Dafür werden ein großes Blatt Papier und Buntstifte, sowie ein kleines Regelwerk von mir bereitgestellt.

### Shadowrun

#### Welcome to Glow City!

Spielleiter: Sebastian Grahl  
Spielerzahl: 4  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Cyberpunk

Ein Johnson sucht in den Schatten ein paar lebensmüde Aktivposten, welche sich in das Herz von Glow City begeben sollen. Na Super, nicht nur das man sich erst einmal durch die Redmond Barrens, das urbane

Schlachtfeld Im Herzen Seattles, kämpfen muss. Nein, danach hat man auch gleich das Vergüngen, verstrahlte Erde betreten und verseuchte Luft atmen zu dürfen. Dort wo früher einmal ein AKW stand gibt es heute nicht mehr als Ratten, Ruinen und jede Menge Ärger - Welcome to Glow City!

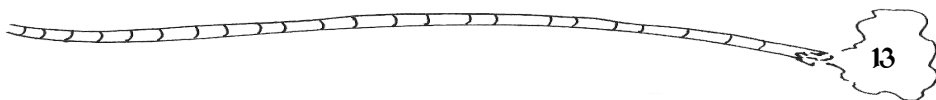
### STURM

#### Wer Wind sät ...

Spielleiter: Lars Hitzing  
Spielerzahl: 6  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy  
Spieltyp: erzählerisch, lustig, rätselhaft, taktisch

Wer Wind sät, wird STURM ernten, sagt das Sprichwort. Da wären wir also in einer Welt auf dem Entwicklungsstand der Spätantike, bevölkert von fliegenden Vogelmenschen, vierarmigen Helonen, verschlagenen Katzenmenschen und den schwebenden Nachhemden mit ihrer mächtigen Metaphysik. Dieses Einführungsabenteuer bringt Euch das Land, seine Geschichte, seine Bewohner und ihr Können näher. Nach dieser Runde solltet Ihr wissen, warum Sphärenwesen manchmal mit Kiemen durch den Wald rennen, Gamschen latent suizidgefährdet sind, wie man einen dreiarmligen Kampfstab benutzt und wieso der grinsende Katzenmensch auf einmal Eure Sachen anhat.

Je nach Müdigkeit der tapferen Helden spielen wir zwischen 2-6 Stunden.



## Sonntag Mittag (11:00 - 16:00)

### Pover, Plüsch & Plunder

#### Holla!

Spielleiter: muhmaeh  
Spielerzahl: 6  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Jetztzeit/Modern, Pulp  
Spieltyp: actionreich, lustig

Plüschis in geheimer Mission. So geheim, dass ich es selber noch nicht weiß.

Eigene Charaktere können auch mitgebracht werden.

### ~~DSA 1 - Abenteuer-Basis-Spiel~~

#### Silvanas Befreiung

Spielleiter: das Berstl  
Spielerzahl: 4  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy  
Spieltyp: actionreich, taktisch

Ein Abenteuer aus der Zeit, als Deutschland noch aus zwei Staaten bestand, Heldenbriefe noch Dokument der Stärke genannt wurden, jeder Charakter nur fünf Basiswerte und nicht ein Talent besaß, Aventurien ein unentdeckter Kontinent war, Regelfetischist ein Fremdwort war und Abenteuer wie auf Schienen liefen.

### DSA

#### Ewige Jugend

Spielleiter: Schuldig  
Spielerzahl: 6  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy  
Spieltyp: atmosphärisch, erzählerisch

Junge Helden gibt es viele, alte eher selten. Was vermutlich daran liegt, dass die wenigsten Helden alt werden.

Doch manch einer hat einen Weg gefunden, jegliche Gefahr zu bezwingen und die wenigsten und sicher nicht göttergefälligsten haben es sogar geschafft, Statinav ein Schnippchen zu schlagen.

Doch diese sind selten und hüten ihre Geheimnisse eifersüchtig. Doch was tut man nun als einfacher Mann, der von der Zeit gebeugt ist und noch keinen Weg weiß, seinen letzten und schlimmsten Feind, den Herrn des ewigen Vergessens, zu bezwingen?

Nun, ganz einfach, er bedient sich Eurer ... (eigene Charaktere können auch gerne genutzt werden)



ReckenEcke  
Abenteurer-Grundbedarf  
Martin-Luther-Str. 24  
01099 Dresden

[www.ReckenEcke.de](http://www.ReckenEcke.de)



## STURM

### Todts Rache

Spielleiter: Lars Hitzing  
Spielerzahl: 6  
Einführung: ja  
Charaktere: werden gestellt  
Setting: Fantasy  
Spietyp: erzählerisch, lustig,  
rätselhaft, taktisch

Mit letzter Kraft und leicht dezimiert seid ihr Todts Labyrinth entkommen. Ob der Halbgott und Wächter der Kausalität und des Zufalls Euch einfach so ziehen lässt?

Dunkle Wolken erscheinen am Horizont. Mit rasender Geschwindigkeit nähert sich ein gigantischer WirbelSTURM. Die Gebete der Gamschen versagen, die Sphärenwesen verstecken sich, die Menschen analysieren die Ausweglosigkeit der Situation und die Sphärenwesen tun, das, was sie immer tun - sie entzünden sich, beim Versuch

einen Kristallmauer um sich zu ziehen. Nur die Helonen tun nichts und grinsen. Denn sie wissen, da kommt Todt und er will würfeln!

## Barbaren!

### Helden der Arena

Spielleiter: Christian Beier  
Spielerzahl: 4  
Einführung: ja  
Charaktere: werden am Tisch erstellt  
Setting: Fantasy, Pulp  
Spietyp: charakterzentriert,  
episch, hack&slash

Durch tückischen Verrat oder eigenes Verschulden seid Ihr in die Gefangenschaft des shuarischen Reiches gelandet und an einen Arenabesitzer in Nyklam verkauft. Für den Augenblick müsst Ihr deren Spiel mitspielen... zumindest solange, bis sich eine Gelegenheit zur Flucht ergibt. Aber um solange zu überleben, werdet Ihr kämpfen müssen...



Capito  
der Spieladen  
Rothenburger Str. 11  
01099 Dresden

[www.capitodresden.de](http://www.capitodresden.de)

Wir sehen uns wieder auf der ...

### DreRoCo - Primavera III

"Rollenspiel in allen Formen und Farben"  
P&P Rollenspiel, Liverollenspiel, Cosplay, uvm.  
vom **8.-10. Juni 2012** - 48 Stunden nonstop  
<http://primavera.dreroco.de>

## Systemvorstellung

### 7te See

Wer Piratenfilme oder das Mantel und Degen Genre liebt, der wird sich hier wohlfühlen. Fechtkämpfe, uralte Magie, Intrigen, Forschungsaufträge ...

Das Spiel im 7te See System sieht eine aktive Beteiligung der Mitspieler vor. Möglichst ausführliche Beschreibungen der eigenen Aktionen, mitgestalten der Szenen, Einbringen neuer Fakten sind ausdrücklich vorgesehen.

<http://www.7tesee.de/>

### Barbaren

Wenn Du bisher dachtest, normale Fantasy-Rollenspiele seien sexistisch und gewaltverherrlichend, dann lass Dich eines Besseren belehren, denn hier kommt BARBAREN!, das ultimative Macho-Rollenspiel.

<http://www.wildelande.de>

### Battlelore

Eine Landschaft aus Hexfeldern, eine Menge Miniaturen, ein paar Würfel mit bunten Symbolen, zwei Kriegsherren, die Ihre Heere gegeneinander führen wollen und schon kann es losgehen.

<http://www.worldofbattlelore.de>

### Call of Cthulu

Call of Cthulu entführt die Spieler in die Welt von H. P. Lovecraft Romanen. Cthulu ist ein Mix von Horror und zeichnet die Grenze zwischen menschlichen Schwächen und dem lauernden Grauen des Übernatürlichen nach.

<http://www.pegasus.de/cthulhu.html>

### D&D 3.5E

Eine etwas ältere Regelfassung von Dungeons & Dragons, die immer noch recht verbreitet ist.

### D20 3G

D20 3G basiert grob auf dem Regelwerk von D&D. Es wird jedoch viel mehr Wert auf eine überzeugende Beschreibung der Handlung gelegt und nur bei entscheidenden oder unglaublichen Aktionen eine Probe gewürfelt. Die jeweilige Vergangenheit des Charakters bietet die Grundlage, um für Aktionen Boni zu erhalten.

Als Besonderheit werden in diesem System Zauber als Folge von 4 Tönen dargestellt.

### Dark Heresy / Schattenjäger

Das 41. Jahrhundert ist eine dunkle Welt. Das Menschliche Imperium wird von allen Seiten bedroht. Heretiker, Xenos und Chaos sind die 3 großen bekannten Schrecken, die sich meist dort verbergen, wo man sie am wenigsten erwartet.

### Dawn of Worlds

Dawn of Worlds ist ein Spiel, bei dem die Gruppe miteinander eine Welt erschafft. Die Spieler verkörpern dabei Götter, die nach und nach Welt, Zivilisationen und deren Geschehnisse zu beeinflussen suchen.

Dresden Spielt!

Das offizielle Dresdner Forum für Mittelalter, LARP und P&P-Rollenspiel.

<http://dresden-spielt.de>

### **DSA**

Die Welt von Aventurien ist wohl eine der meist bespielten im deutschsprachigen Raum. Die Welt des schwarzen Auges wird von allen vorstellbaren Völkern wie Zwergen, Elfen, Orks oder Menschen bevölkert. Aventurien ist eine komplexe, detailliert ausgearbeitete Welt, die für jeden Anspruch etwas bietet.

<http://www.dasschwarzeauge.de/>

### **DSA 1 - Abenteuer-Basis-Spiel**

Das Abenteuer-Basis-Spiel entführt Euch in die Anfangszeit des Rollenspiels "Das schwarze Auge". Das Abenteuer-Basis-Spiel wurde erstmals 1984 verlegt und gehört heute zu den Raritäten unter den DSA Spielern.

### **DSA - Dunkle Zeiten**

Das „Dunkle-Zeiten“-Setting im historischen Aventurien. Die Regeln basieren im Wesentlichen auf DSA4, auch wenn durch das Setting ganz andere Charaktere möglich und üblich sind. Besonders viel Spaß haben vermutlich erfahrene DSA-Spieler, die "ihr" Aventurien auf diese Weise mal ganz anders erleben können.

### **Elyrion**

Elyrion ist ein Steamfantasy Rollenspiel in einer phantastischen Welt voll wundersamer Regionen, einzigartiger Geschöpfe und technischer Errungenschaften, geprägt vom ewigen Konflikt der beiden Urkräfte Elyrion und Anjhōrai. Von Leben erfüllte Wälder wechseln sich mit dunklen, molochartigen Städten ab, Magie ist allgegenwärtig und die Unsterblichen selbst nehmen Einfluss auf die Welt und treiben ihre Pläne mit Intrigen und Krieg voran.

<http://www.prometheusgames.de/verlag/verlagsprodukte/savage-worlds/elyrion/>

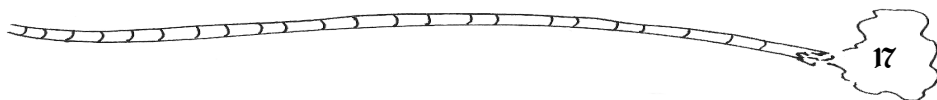
### **Feng Shui**

Feng Shui ist ein Rollenspiel im Stile der alten Hong Kong Action Filme. Beim Spielen geht es darum, nicht alles erst groß zu lamentieren, sondern sofort zur Sache zu kommen. Von zentraler Bedeutung sind hier Beschreibungen von möglichst ausgefallenen Moves in Kämpfen (oder auch dazwischen), sogenannte Stunts. Es geht dabei darum, nicht möglichst effizient, sondern vielmehr möglichst spektakulär zu handeln

**Verlag für Fantasy- und Science Fiction-Spiele (VFSF)**

Ringstraße 22  
D-67705 Stelzenberg

[www.midgard-online.de](http://www.midgard-online.de)



## Fiasco

Fiasco ist ein spielleiterloses Erzähl-Rollenspiel, welches wirklich sehr frei angelegt ist. Es setzt Gangster-Chaos-Filme á la Coen Brothers mit ihrem rabenschwarzem Humor um. Prägend ist die stetige Eskalation des Handlungsverlaufs.

Das Spiel fordert von jedem einzelnen Teilnehmer den Willen, selbständig seinen Teil zur Story zu erzählen.

<http://www.bullypulpitgames.com/games/fiasco/>

## FRAG

Ego-Shooter Brettspiel im Stil der entsprechenden Computerspiele. Der Titel ist im deutschen Sprachraum irreführend: Gefragt wird nicht, es wird nur geschossen.

[http://www.pegasus.de/1792.html?tx\\_ttnews\[tt\\_news\]=3310](http://www.pegasus.de/1792.html?tx_ttnews[tt_news]=3310)

## Kader 13

Kader 13 ist ein konspiratives Mystery Rollenspiel für zwischendurch. Die Spielwelt kann theoretisch überall und zu jeder Zeit angesiedelt sein, in der Verschwörungen und mysteriöse Dinge auf die aufgeklärte Gesellschaft treffen. Das System hat einen Seriencharakter und orientiert sich an bekannten Mystery-Serien und Filmen wie AkteX, Fringe, Staatsfeind Nummer 1.

[http://www.projekt-kopfkino.de/?page\\_id=232](http://www.projekt-kopfkino.de/?page_id=232)

## AWO Jugendtreff checkout

Montag - Freitag: 15-20 Uhr

Bahnhofstraße 21

01259 Dresden Niedersedlitz

Telefon: +49 351 - 200 14 76

Internet: jugendtreff-checkout.de

## Kleine Helden

Kleine Helden ist ein taktisches Kartenspiel, für zwei bis fünf Spieler, bei dem es darum geht, eine Gruppe kleiner, niedlicher Fantasyhelden zu formieren, auszustatten und anschließend auf die Schützlinge der anderen Spieler loszulassen.

[www.kleine-helden.de](http://www.kleine-helden.de)

## Mortheim

Kleines Tabletop mit ca 15 Figuren pro Spieler.

## Ninja Burger

Beim britischen Rollenspielsystem Ninja Burger! the RPG geht es darum, in 30 Minuten Fast Food auszuliefern. Man würze es mit jeder Menge Anspielungen auf bekannte Ninjaklischees und erhalte ein kurzweiliges Actionabenteuer für 5 Personen und 'The Fries of Our Ancestors' auf den Tisch.

<http://www.drosi.de/rezension/dorp0127.htm>

## Power, Plüsch & Plunder

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Plüschtiers, das zum Leben erwacht ist. Werte wie "Knuddelpunkte" und die Kampfsportart "Whum-Uä" zeugen vom ironischen Zug des Regelwerks. Als Plüschpapagei kann man Spielzeugdiebe verfolgen, oder man muss sich gegen bösartiges Plastikspielzeug verteidigen. Die Menschen, auch Trampler genannt, dürfen nichts von der lebendigen Natur ihrer Stofftiere erfahren.

## Savage Worlds

Savage Worlds ist ein generisches Regelwerk, das den Schwerpunkt auf schnelles Spielen und kurze Vorbereitungszeit für den Spielleiter legt und bewusst auf detaillierte Regeln für alle möglichen Situationen verzichtet. Das Ziel ist eher das Spielen cinematischer Abenteuer als möglichst großer Realismus.

[http://de.wikipedia.org/wiki/Savage\\_Worlds](http://de.wikipedia.org/wiki/Savage_Worlds)

## Shadowrun / Shadowrun XS

Shadowrun ist der Archetyp eines Cyberpunk Rollenspiels. Die vorgezeichnete Zukunft wird beherrscht von mächtigen Konzernen die um die Macht über die riesigen Städte buhlen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Shadowrunnern, modernen Söldnern die für Geld gegen die Konzerne oder deren Gegner in den Einsatz ziehen.

Shadowrun XS ist Shadowrun mit vereinfachten Regeln.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Shadowrun>

## STURM

In einer archaischen Welt auf dem Entwicklungsstand der Völkerwanderungszeit stehen sich 2 Reiche gegenüber. Jenseits des üblichen Tolkien-Kosmos und ohne die Stereotype von „gut und böse“ und „hell und dunkel“ ist das Land angefüllt mit phantastischen Wesen und schwer kontrollierbaren Zauberkräften.

Die Abenteurer können zwischen 5 Hauptfähigkeiten und -rassen wählen, u.a. den Sphärenwesen, die wie fliegende Nachthemden aussehen und eine zufallsbasierte Magie nutzen. Unabhängiges System.

<http://schleppi.net/sturm>

## Wildes Aventurien

Wildes Aventurien ist eine Fan-Conversion der DSA Spielwelt Aventurien auf das Savage Worlds Regelwerk.

# Club Traumtänzer

Montag - Donnerstag: 20-24 Uhr

Freitag & Samstag: Vermietung Gret-Palucca-Str. 5  
01069 Dresden

<http://club-traumtaenzer.de>

## Spielstile

Damit Ihr wisst, was Euch in welcher Runde erwartet, haben wir die Angabe von Spielstilen eingeführt. Was sich hinter den Worten in den Rundenbeschreibungen verbirgt, findet Ihr im Folgenden erklärt.

### erzählerisch

Hier stehen dramatische Handlungsverläufe im Vordergrund. Meist werden Spieler dazu angehalten, von selbst die Handlung mit voranzutreiben.

### taktisch

Planen und überlegendes Lösen von Aufgaben stehen bei dieser Spielweise im Mittelpunkt. Meist muß die Gruppe mit ihren Fertigkeiten zusammenwirken, um Bestehen zu können. Oft geht der Stil mit einem Antiklimax einher.

### lustig/scherzhaft

Wenn es eher humoristisch als ernsthaft gemeint ist. Hier ist es erlaubt sich selbst, seine Charaktere oder die Handlung auf die Schippe zu nehmen.

### cinematisch

Bildhafte, eindrucksvolle Beschreibungen werden hier gefordert, um ein filmreifes Erlebnis wie im Kino zu schaffen. Ebenfalls typisch sind Sprünge im Handlungsfokus (Kameraschwenks) und szenenhafte Einteilungen.

### actionreich

Hier gibt's alles von Schießereien über Verfolgungsjagden bis zu Kneipenschlägereien.

### charakterzentriert

Hier wird der Fokus auf das Innenleben der Figuren, deren Befindlichkeiten und Hintergrund, gelegt. Meist dreht sich das Spiel um Motivationen und Dilemmas.

### episch

Große weitumspannende Handlungsbögen wie Rettung-des-Universums sind typisch für diesen Stil. Oft sind die handelnden Charaktere namhafte Helden oder eben nur ein kleines, wenn auch möglicherweise entscheidendes, Rädchen im großen Ganzen.

### Rack & Slash

Story? Hintergrund? Hier geht's ums Schnetzeln!

### konstruktivistisch

Spieler sind dazu angehalten, die Spielumgebung aktiv mitzugestalten. Es darf jeder Spielteilnehmer Fakten einbringen, die dadurch zum gemeinsamen Vorstellungsbild hinzugefügt werden.

Dies steht im Kontrast zu Spielrunden, in denen nur der SL die Umgebung gestaltet.

### rätselhaft

Puzzlearbeit und das Knacken von Rätseln steht hier im Vordergrund. Auch Schnitzeljagdartige Detektivarbeit gehört hier dazu.

### atmosphärisch

Das Spiel legt viel Wert auf Atmosphäre und Stimmung.

## Settings

Die Angabe der Settings in den Rundenbeschreibungen sollte selbsterklärend sein. Wenn nicht, könnt Ihr hier sehen, was damit gemeint ist.

### Cyberpunk

Die Verbindung von Mensch und Maschine in einem dystopischen Zukunftsbild.

### Endzeit

Die Welt ist untergegangen oder steht kurz davor.

### Fantasy

Elfen, Zwerge, Zauberer und mutige Ritter. Natürlich auch finstere Spelunken und Zwielfichtige Gestalten. Klassische Fantasy eben wie man sie kennt und liebt.

### Frorror

Nichts für schwache Nerven, nur für Leute, die sich gerne gruseln.

### Historisch

Der spielerische, nicht immer ernst gemeinte, Blick ins Geschichtsbuch.

### Jetztzeit/Modern

Die Welt wie sie heute ist.

### Militärisch

Helm auf und los gehts, Soldat. Dort ist der Feind.

### Mystery

Willkommen in der Welt der Verschwörungen und des Übernatürlichen.

### Pulp

Echte Helden auf ihren wahnwitzigen Abenteuern.

### Science-Fiction

Visionen der Zukunft, getrieben von Technik und gebunden an Wissenschaft.

### Steampunk

Was wäre, wenn die Dampfkraft die bestimmende Energiequelle wäre.



**Pegasus Spiele**

**Pegasus Spiele**  
Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH

Straßheimer Str. 2  
61169 Friedberg

# Hausordnung

Im Interesse einer gelungenen Veranstaltung halten sich alle Besucher usw. an die Regeln eines geordneten und verständnisvollen Miteinanders. Hierzu zählen vor allem gegenseitiger Respekt, Höflichkeit, Toleranz und Rücksichtnahme im Umgang mit den anderen Teilnehmern.

## Zutrittsberechtigung

Zugelassen sind alle Personen, die ein gültiges Ticket für die Veranstaltung bei sich führen. Dieses ist auf Verlangen der Aufsichtskräfte vorzuzeigen. Nach Ablauf der Veranstaltung erlischt die Zutrittsberechtigung.

Verloren gegangene Eintrittskarten können nicht erstattet werden. Die Plätze in den einzelnen Spielrunden sind begrenzt. Der Veranstalter kann daher keine Garantie dafür übernehmen, dass jeder Besucher zu jedem Zeitpunkt an einer Spielrunde teilnehmen kann.

Da das Objekt nur über eine begrenzte Kapazität verfügt, behält sich der Veranstalter das Recht vor den Verkauf von Karten bei einer Besucheranzahl von 100 Personen aus Organisationsgründen und Platzmangel einzustellen. Aus diesem Grund ist es angeraten, Karten im Vorverkauf zu erwerben.

Wir können es den Spielern nicht gewährleisten, an speziellen Runden oder Veranstaltungen teilzunehmen. Die meisten Runden haben eine begrenzte Anzahl an Teilnehmern. Wir hängen die Einschreibelisten jedoch erst zu Beginn der Veranstaltung aus, um Chancengleichheit so gut es geht zu ermöglichen. Jeder Spieler hat das Recht sich für freie Plätze einzutragen.

## Minderjährige unter 14 Jahren

Minderjährige unter 14 Jahren dürfen das Gelände nur in Begleitung eines Erziehungsberechtigten bzw. einer für sie verantwortlichen Person von über 18 Jahren betreten. Diese Personen haften für alle durch die Minderjährigen verursachten Schäden.

## Aufsicht und Hausrecht

Der Veranstalter benennt zur ordnungsgemäßen und reibungslosen Durchführung der Veranstaltung Aufsichtskräfte. Diese sind berechtigt, allen Teilnehmern Anweisungen zu erteilen. Hierzu zählen insbesondere Maßnahmen zur Durchsetzung der Veranstaltungsordnung. Bei grobem Fehlverhalten kann, nach Absprache mit dem Verantwortlichen, durch die Aufsichtskräfte ein Platz- bzw. Hausverbot erteilt werden.

Das Hausrecht der Verantwortlichen des Objekts „checkout“ wird von dieser Vorschrift nicht berührt und bleibt unabhängig von dieser Veranstaltungsordnung bestehen.

## Lautstärke

Unter Berücksichtigung nachbarschaftlicher Interessen vermeiden alle Besucher die Verursachung unangemessenen Lärms. Ab 22:00 Uhr bis 9:00 Uhr ist der verursachte Lärm zudem auf ein absolutes Minimum zu beschränken (es gilt eine Nachtruhe). Bei Verstößen hiergegen behält sich der Veranstalter vor,



einen sofortigen Platz- bzw. Hausverweis gegenüber den Störern auszusprechen und die durch den Verstoß unmittelbar und mittelbar verursachte Schäden geltend zu machen.

### Haftungsausschluß

Die Besucher achten selbst auf die durch sie mitgeführten Gegenstände. Der Veranstalter übernimmt für deren Sicherheit bzw. Unversehrtheit keinerlei Haftung.

Überdies schließt der Veranstalter jegliche Haftung für das Verhalten seiner Hilfspersonen aus. Ausgenommen ist die Haftung für vorsätzliches Verhalten.

### Ordnung und Sauberkeit

Alle Besucher achten selbst auf die Einhaltung von Ordnung und Sauberkeit. Abfälle sind in den hierfür bereitgestellten Behältern zu entsorgen. Dies gilt insbesondere für Zigarettenreste. Die Räume im Haus sind sorgsam zu nutzen, so dass eine Schädigung unterbleibt. Untersagt ist vor allem das Beschmieren der Wände mit Sprays oder anderen Materialien. Bei Schädigungen ist Schadensersatz zu leisten.

### Drogen

Der Besitz, die Weitergabe, der Verkauf von Drogen sind auf dem Gelände grundsätzlich untersagt. Für Personen, die Drogen einnehmen, behält sich der Veranstalter den Ausspruch eines Platz- bzw. Hausverbots vor. Alkohol ist von diesem Verbot ausgenommen. Für diesen gelten nachfolgende Besonderheiten.

### Alkohol

Es gilt das Jugendschutzgesetz (JuSchG; siehe Aushang).

Bei übermäßiger Einnahme von Alkohol kann ein Platz- bzw. Hausverbot an die betroffenen Personen ausgesprochen werden.

### Rauchen

Das Rauchen ist auf dem gesamten Gelände des Jugendclubs checkout untersagt.

### Gültigkeit

Diese Veranstaltungsordnung gilt für den Zeitraum vom 11. bis 13. November 2011.

Der Besucher erklärt sich durch das Betreten und Verweilen des Geländes mit der Geltung der Veranstaltungsordnung einverstanden.

Sollte eine Bestimmung dieser Hausordnung aus irgendeinem Grunde unwirksam sein, so wird davon die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung soll eine Bestimmung gelten, die dieser am nächsten kommt.

Wir wünschen allen Teilnehmern viel Spaß bei den angebotenen Spielrunden und sonstigen Veranstaltungen. Für konstruktive Kritik, Anregungen, aber auch für Lob sind wir jederzeit offen und dankbar.

## Preise

### Speisen

Bockwurst mit Brötchen	2 Kästchen
Paar Wiener mit Brötchen	2 Kästchen
Belegtes Brötchen	1 Kästchen
Warmes Sandwich	1 Kästchen
Nudelsalat	2 Kästchen
5-Minuten-Terrine	2 Kästchen
Waffel	1 Kästchen

### Getränke

Flaschenbier (Becks, Eibauer, Alkoholfrei, Mixbier)	2 Kästchen
Flasche Cola, Limo, Saft	3 Kästchen
Becher Cola, Limo, Saft	1 Kästchen
Becher heißer Glühwein / Met	3 Kästchen
Flasche Mineralwasser	2 Kästchen
Pot Kaffee / Tee (Schwarz, Grün, Früchte, Kräuter)	1 Kästchen

### Knabberereien

Tüte Chips	2 Kästchen
Dose Erdnüsse	2 Kästchen
Tafel Schokolade	2 Kästchen

### Sonstiges

*(Nicht immer verfügbar – fragt bitte nach)*

Essen des Tages	4 Kästchen
Hefeteilchen aus dem Ofen	2 Kästchen
Frühstücksbuffet	4 Kästchen

### Extras

kleine Tavernenkarte (10 Kästchen)	6,00 Euro
große Tavernenkarte (20 Kästchen)	12,00 Euro
Con-Tasse (inkl. Tee/Kaffee-Flatrate)	5,00 Euro

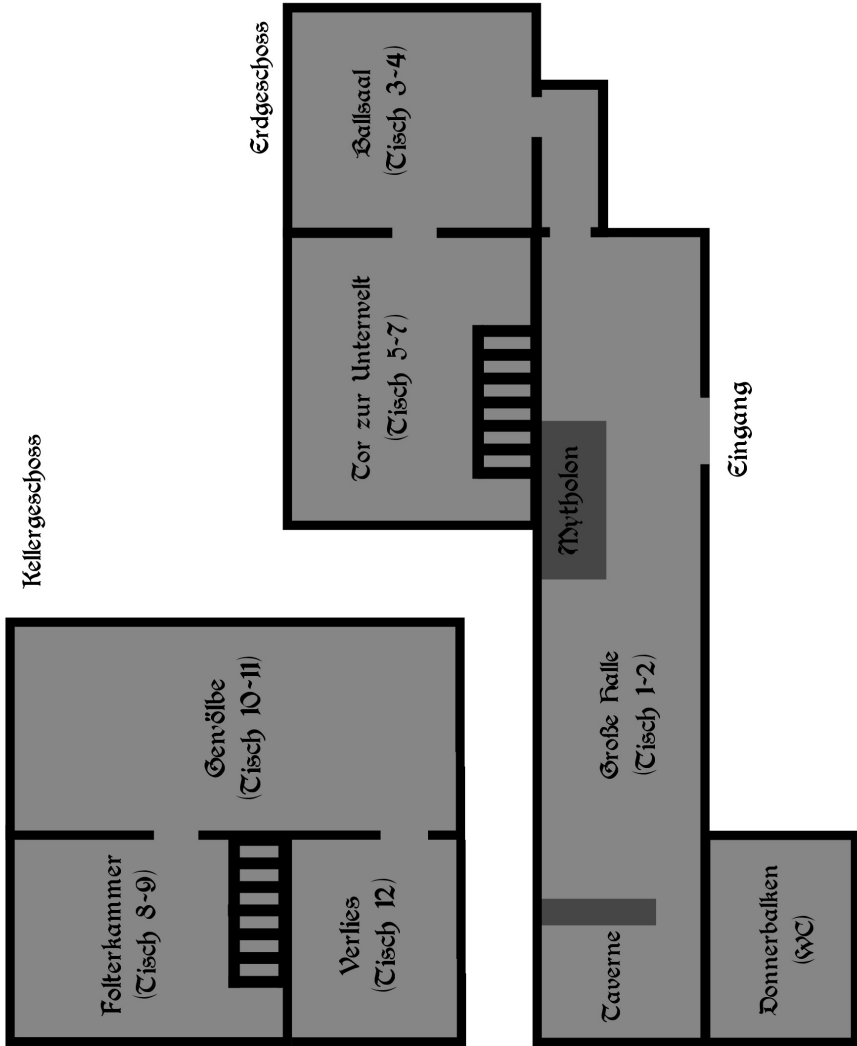
### Impressum

Con-Orga: Lars Hitzing, Ingolf Kranzusch Silvio Kranzusch,  
Martina Plail-Rettelbach, Michael Rettelbach, Maja Sickert  
Illustration: Maja Sickert  
Support: AWO Jugendtreff checkout, Club Traumtänzer

Die DreRoCo ist eine Veranstaltung des  Guggelgilde e.V.



# Raumplan



Feedback, Fotos, Nachberichte findet Ihr unter

[www.DreRoCo.de](http://www.DreRoCo.de)